



ИГРОМАНИЯ

БРОЙ 1 (21), ГОДИНА III, ЯНУАРИ, 2000 Г.

ЦЕНА 0.99 лв.

www.multimedia.bg/gamemania

НАРЪЧНИК:

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE
UNREAL TOURNAMENT
WCW MAYHEM
TEST DRIVE 6

ПРЕГЛЕД PC:

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION
SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE
SEPTERRA CORE: LEGACY OF THE CREATOR
OMICRON: THE NOMAD SOUL
INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

ПРЕГЛЕД TV:

MEDAL OF HONOR
ISS PRO EVOLUTION
TUROK: RAGE WARS

ИГРА НА БРОЯ:

blood of the sacred

GABRIEL KNIGHT 3

blood of the damned

ТОП НОВИНИ



МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ТЕЛЕВИЗИОННИ ИГРИ

ЧНГ геймъри!

След това как беше?! А, да! Трябва да ви пожелаея нещо. Ами то моето пожелание е ясно – да ви спходи още по-голям пуц през новата 2000 година, издателите от видеоиндустрията да ви зарадват със страхотни нови заглавия и да не забравят света извън компютърните зали!

А сега малко сериозни неща. Първо, в новата 2000 година списание ИГРОМАНЦИЯ навлиза с ново вътрешно оформление. И то в името на вас, геймърите! Статиите са два пъти по-големи, при това без да се намалява броят на представените игри. Второ, обърнете внимание, че сме с нов адрес. Като че ли доста от вас не са забелязали!

И така, скъпи мои, чакам писмата ви! Чувствайте се свободни да ни хвалите и упрекувате, нека ИГРОМАНЦИЯ да стане такава, каквато я искате вие!

Генерал

TOMB RAIDER:

The Last Revelation

PII 266, RAM 64Mb, HDD 100Mb

Издател EIDOS

Производител CORE DESIGN

Култовият образ на Лара Крофт като че ли никога няма да слезе от екраните. Следвайки десетки реклами и новината за предстоящ филм, тя отново е тук с поредната част на поредицата *TOMB RAIDER*, и то точно за Коледа.

Тези от вас, които са играли предишните заглавия от серията, знаят какво да очакват от *THE LAST REVELATION*. Това заглавие продължава да е комбинация от „гледан отзад“ платформен и боев екшън и всеки, който е запознат с подобен род игри бързо ще свикне и с тази.

На пропусналите предишните приключения на Лара ще кажа, че серията *TOMB RAIDER* проследява съдбата на въпросната едрогърда археоложка. Наблюдавайки „отгоре и отзад“, ти управляваш изследователката през най-различни екзотични места, откривайки исторически артефакти и водейки битки с опасни създания и араби (не знам защо враговете на Лара винаги са араби). А, да! От време на време спасяваш и Света, вървейки по пътя си.

Както се и очакваше, *Core Design* са обновили някои черти на своята героиня. Най-накрая геймърите ще имат шанса да я видят да наднича зад някой ъгъл, да отваря врати с шут и, внимание! Лара вече може да пълзи! Добавена е и възможността да се комбинират предмети и оръжия като в любимата ми конзолна игра *METAL GEAR SOLID*. Скелетите например, с които ще се сблъсква нашата героиня, не се плашат от нормални куршуми, но монтираме ли лазерен прицел на револвера ѝ, тя вече може да се цели в главите им и да ги сразява от раз.

Графиката е основно преработена за четвъртата част на *TOMB RAIDER*. Лара вече е напълно „загладена“ – елиминирани са проблемите с острите ръбове около ставите ѝ. При това без добавянето на още силикон. Други подобрения в графиката спомагат за повишаването на реализма в играта. Тъжното е, че старият проблем на 3D игрите в трето лице присъства и тук – Лара често застана наполовина зазидана в някоя стена.

Поредицата *TOMB RAIDER* си имаше своите проблеми в миналото. Ключът към успеха на оригиналната игра беше фокусирането ѝ върху предизвикателния дизайн на нивата и приключенската атмосфера. В *TR2* беше избрана бойноориентирана линия в отговор на шутърите от първо лице, наводнили пазара навремето. *TR3* пък беше тласната в другата крайност – огромни нива и сложни задачи стряскаха геймърите дори насън. Често се

случваше човек да се лута напред-назад, без да му е съвсем ясно какво да прави по-нататък. Но *Core Design* не са глупаци – те отново са заложили на баланса между жанровете, познат ни от оригинала.

С *THE LAST REVELATION* *Core* отново доказаха себе си. Дизайнът на нивата е отличен и разнообразен, пъзелите са добре съставени и най-накрая е премахнат старият пъзел с местенето на блокове (това е *TOMB RAIDER*, а не новата версия на *SOLOVIAN*). Това заглавие ще заинтригува както закоравелите платформени маниаци, така и новобранците. Със сигурност най-добрата серия от поредицата и може би най-добрата в жанра, играта *THE LAST REVELATION* не бива да се подминава.



Новини от Eidos

• Eidos ще издава играта на Silicon Dreams UEFA Championship League 1999/2000. Това заглавие ще се появи през март за PC и Playstation и ще включва нови анимации, промени в отборите и коментари от Кевин Кийган, Клайв Тидсли и Боб Уилсън.

• На 30 декември 1999 Eidos пуснаха за точене демо на бъдещата си игра Thief 2: The Metal Age. Продължението на миналогодишния хит ще постави героя ти Гарет пред нов набор изпитания, изпълнени с подобрена 3D машина и с повишено AI на враговете ти.

Formula One 99 за PC

Take 2 Interactive съобщиха наскоро, че ще издадат популярната конзолна игра Formula One 99 и за PC. Създадена както за прохождащи в света на Формулата, така и за ветерани, играта включва редица опции, с които да се нагласи нивото на реализъм в зависимост от желанията на геймърите. Очаквайте конвертираната версия в края на януари.

Team Fortress 2 се бави

Team Fortress 2 ще излезе на пазара по-късно от предвиденото, съобщиха от Valve Software и Sierra. Играта, която трябваше да види бял свят през първата четвърт на 2000 година, е мултиплейър вариант на супер успешната Half Life.

Сорс код на Quake

Id Software публикуваха сорс кода на Quake. Winquake, glquake, quakeworld и glquakeworld са включени в общ файл, който е с GNU лиценз. Това ще рече, че играта може да бъде адаптирана, променяна, подобрявана и т. н. от геймърската и програмистката общност.

EA обявиха F1 2000

EA Sports обявиха, че работят върху играта F1 2000. Заглавието, което трябва да излезе през март, е официално лицензирано от Formula One Administration Ltd. И включва всички реални пилоти, коли и писти от FIA Formula One World Championship, сезон 2000. Компанията също заяви, че всеки аспект на реалното състезание е моделиран в играта, като дори компютърно управляваните пилоти притежават изкуствен интелект, което им

SWAT 3: Close Quarters Battle



Страхотното в повечето от first-person игрите е, че ти можеш да се вселиш в своя герой и да усетиш трещенето на оръдията покрай теб. В играта Wolfenstein например ти се биеш само срещу хора. Докато в Unreal срещу теб се изправят най-различни причудливи същества. В някои от игрите ти се налага да работиш в екип, като например в Tom Clancy's Rainbow Six или Rogue Spear.

Играта SWAT 3: Close Quarters Battle разчупва стереотипа на подобен род игри, ставайки първата пуцалка от първо лице, в която работата в екип (с бото подобни дружки, разбира се) е основният фокус на сингъл плейъра и ударението е поставено на ситуации от реалния живот, а не на стрелби, взаймствани от филмите. Предшественикът ѝ – SWAT 2, представляваше изометрична тактическа игра, в която геймърите контролираха екшъна „отгоре“. В SWAT 3 перспективата е доста по-различна – играчът е поставен здраво в кубинките на командир на петчленен SWAT екип.

Сюжетът се развива в 2005 година, в Седмицата на световния мир в Лос Анжелис. Задачата ти е да не допускаш актове на насилие и тероризъм, целящи да развалят празника. По време на 16-те мисии, съставляващи сингъл плейър режима, ще попаднеш в най-различни ситуации – от арестуването на дребни бандити в домовете им до обезвреждането на атомна бомба, поставена в LA Convention Center – страда, съмнително напомняща тази, в която се проведе последното шоу

ЕЗ. Някои от мисиите са кратички, така че на геймърите им остават около 10, които могат да изиграят по няколко пъти. Защо е необходимо да се преиграват? Ами просто защото SWAT 3 няма мултиплейър! Странна липса, при положение че от Red Storm съобщиха наскоро, че 30% от купувачите на Rainbow Six са се записали за онлайн игра.

Както споменах по-рано, от Sierra са се опитали да създадат най-реалистичния first-person, който се е появявал някога на пазара. С напредването в играта на геймъра му се предоставят най-различни основни и спомагателни оръжия, флакони с боен газ, експлозиви, светлинни пръчки, средства за обезвреждане на бомби, клещи и дори огледало, с което да наднича

P233, 32M, 420 M HDD

Издател SIERRA
Производител SIERRA

зад съмнителни ъгли. Въоръжение-то се състои от MP5 (автоматична карабина), M4A1 (бойна карабина) и Benelli (едракалибrena пушка като че ли е най-точното определение). И ако си падате по базуки и BFG-та, то тази игра не е за вас.

В заключение ще кажа, че SWAT 3 е предназначена за феновете на екшъна, които биха оценили и високото ниво на реализъм в играта. И дори липсата на планиране на мисиите като в Rogue Spear и на мултиплейър режим не понижават цената на това заглавие. Пък и се предполага, че Sierra ще пуснат задължителния add-on, с който да коригират тези дребни проблеми.



Игрите, които са имали история като тази на *SEPTERRA CORE: LEGACY OF THE CREATOR* никога не са виждали бял свят. Заглавието първоначално е разработвано от *Rabid Entertainment* и е трябвало да бъде издадено от *Viacom*. Но преди няколко месеца въпросните *Viacom* прекратяват съществуването си. Основните програмисти на *Rabid* напускат и формират *Valkyrie Studios* и печелят правата върху заглавието от *Viacom*. Скоро се намират издатели и за европейската, и за американската версия на играта и тя се появява на пазара с двегодишно забавяне.

Светът на *Septerra* представява седем континента, наречени „shells“, които обикалят неуморно около биомеханично компютърно ядро. И в него какво мислите се намират? Тайната на Царството не-

звучното име Мая. Целта ти, както винаги, е да спасиш твоя Свят от алчността и злобата на владетелите му.

Три черти на *Septerra Core* ме накараха да ви я представя – интересните персонажи, комплексният и виртуален свят и богатия и пълен сюжет. Атмосферата и геймплеят на играта навяват спомени за японските ролеви игри от сорта на *Final Fantasy*. Докато американските RPG-та поставят фокуса върху статистиките на героите, японските им събратя наблягат на историята и индивидуалността на персонажите. Геймплеят е разделен на две части. Първата е приключ-



пъстроцветна, но изглежда малко поостаряла за днешните стандарти. Героите се движат в двумерен свят, който напомня малко на 3D, а ефектите от магичите например не са нищо повече от сбирщини от светлина. Дребен проблем е и линейността на сюжета, който не може да се сравнява с отворения край на игри от сорта

SEPTERRA CORE: Legacy of the Creator

Издател MONOLITH
Производител VALKYRIE STUDIOS

P200, 32M, 150 M HDD

бесно, разбира се. Когато континентите застанат в правилната наредба, в ядрото ще проникне светлина и ще предизвика Сливането, позволяващо тази тайна да бъде отключена със специални ключове, пръснати по Света от самия Създател. (Ей, да не си помислите, че това е Библията? Ако не вярвате, че все още четете Игромания, погледнете предната корица!) Времето на Сливането приближава, а Лорд Доскиас от континента на „Избраните“ вече притежава всички ключове. В този момент се появява твоята героиня, носеща



чужденка и в нея трябва да разрешаваш пъзели и да водиш разговори с останалите обитатели на *Septerra*, а втората включва RPG бойни сцени. И друг интересен факт – докато подобни заглавия преминаха напоследък към битки в реално време, в *SEPTERRA CORE* побойщата са на търнове.

Интерфейсът е определено приключенски и върши чудесна работа. Графиката е фина и



на *MIGHT AND MAGIC* серията.

Накрая само ще кажа, че феновете на *FINAL FANTASY* спокойно могат да си купят *SEPTERRA CORE*. А почитателите на „стандартните“ RPG-та ще посъветвам да прегледат тази игра и да превосмислят твърдоглавието си по отношение на японските алтернативи.

позволява да се държат както в реалния свят.

Излезе демо на Tiberian Sun

На 21 декември миналата година Electronic Arts пуснаха демо на суперпродаваната стратегия в реално време *Command & Conquer: Tiberian Sun*. Заглавието, което е най-новото от поредицата C&C, стигна върховете на класациите веднага щом излезе на пазара в края на август. Ако сте пропуснали да се запознаете с тази игра, то това демо е точно за вас.

Нови патчове

1. *NHL Championship 2000* – коригирани са някои бъгове и е обновен списъкът със състезатели според последния сезон. Адрес: <http://www.easports.com/99/nhl2000/>

2. *Close Combat IV: Battle of the Bulge* – коригирано е завишаването на играта по време на зареждане, както и някои, по-дребни проблеми като тези, появяващи се при стартирането ѝ от MSN Gaming Zone и Mplayer. Останалите бъгове ще бъдат фиксирани в нов патч, очакван през февруари. Адрес: <http://www.atomic.com/>

3. *Ultima IX: Ascension* – Играта, която беше остро оплювана поради факта, че е пусната на пазара без Direct 3D поддръжка, показа и доста дребни и по-сериозни бъгове, което накара Origin да изпрати ново CD на всички регистрирани юзъри. В момента от Интернет може да се източат и патч, който в своите 6 мегабайта включва корекции на 95 проблема и оптимизация и поддръжка за D3D карти. Адрес: <http://www.ultima9.com/>

4. *Total Soccer 2000* – Iridon пуснаха патч за английската версия на играта. С помощта на това файлче ще можете да играете вкъщи във всеки един от режимите на играта, коригирано е завишаването при конфигуриране на джойстик и са обновени данните за отбора на Испания. Адрес: http://iridon.com/ts2000/Total-Soccer2000Update_v1.52_English.exe

Нови карти за Quake

Id Software пуснаха нови Capture the Flag карти за *Quake III*. Те са три и са с обща големина 8 Mb. За първите две седмици от излизането си на пазара в САЩ от самото игра са продадени 50 000 копия. Добро начало, но не достатъчно, може би...

Ultimate Soccer Manager 2000

Havas Interactive съобщиха за разработването на играта Ultimate Soccer Manager 2000. Заглавието ще включва база данни от 13 000 играчи от повече от 500 отбора от Англия, Шотландия, Франция, Германия, Испания, Италия, Холандия, Аржентина, Бразилия, Белгия и Щатите. Потенциалните менажери на футболни клубове ще могат да се запознаят с „тъмната“ страна на този бизнес. Очаквайте играта през април.

Ultima Ascension е забавна в Англия

Английската версия на Ultima IX: Ascension е забавена до 18 февруари, съобщиха наскоро от Electronic Arts. Изглежда, че създателят и Ричард Гериът е решил да не пуска заглавието на пазара, преди да коригира бъговете и проблемите, открити в американската версия.

Бета тестери за Submarine Titans

Ellipse търсят 150 доброволци за тестване на мултиплейър варианта на подводната стратегия Submarine Titans. Всички желаещи трябва да притежават 28.8K модем, минимум конфигурация с Pentium II 233 MHz и от 6 до 8 часа на седмица, освободени за занимания с теста. Операцията започва в средата на януари и ще продължи до март. Адрес: <http://www.subtitans.com/beta.html>

Излезе DirectX 7.0a

Microsoft пуснаха DirectX 7.0a, с което са коригирали някои проблеми, открити в седмата версия. Според хората на Бил Гейтс 7.0a ще подобри поддръжката на игрови контролери и особено на тези с force feedback. Кадрите в секунда и качеството на звука също са пооправени. Адрес: <http://www.microsoft.com/directx/homeuser/downloads/default.asp>

Демо на Black & White: The Gathering

Дългоочакваното заглавие на Peter Molyneux Black & White ще



Залагането на екшън-елементи в приключенски игри е нещо, което повече разваля впечатлението от дадено заглавие, отколкото е в негов плюс. Основната причина е не дотам гъвкавия engine на подобни игри, който не може да се спра-



е вследствие на намеренията на разработчиците да подготвят Playstation вариант на OMIKRON, или е опит да се вдъхне повече реализъм в геймплея, но играчът може да запише прогреса си само на определените за това Save points, пръснати навсякъде из нивата.

Нещо наистина уникално в

звоят събитията) можеш да се вселиш в чуждо тяло. По принцип е лесно да разбереш дали даден герой „става“ за такъв род интервенция — подобни персонажи изглеждат малко по-различно от останалите и при среща с тях героят ти ще ти обърне внимание за техните способности.

На моменти играчът изпада в ситуации, които изискват от него да се бори за живота си. Тези батални сцени са реализирани по два начина — или чрез стрелби от първо, или чрез ръкопашен бой в трето лице. Преминването от приключение към екшън е реализирано плавно и е предхождано от кратко филмче, което те подготвя за предстоящата битка. Съобразно избора ти на трудност, в бойните сцени участват различен брой противници, които са „интелигентни“ в различна степен. Може да прозвучи нескромно, но бих сравнил част от битките в OMIKRON с тези, познати ни от TAKEN и STREET FIGHTER.

OMIKRON: The Nomad Soul

Издател EIDOS INTERACTIVE
Производител QUANTIC DREAM

PII233, 32M, 350 M HDD

ви с двата типа геймплей и от цялата работа страдат най-много екшън-моментите. Но OMIKRON е нещо по-различно — това ново заглавие на Eidos се справя блестящо там, където други екшън-приключения се провалят.

Голяма част от геймплея в OMIKRON е заимстван от традиционните приключения. Ти се движии във виртуалния свят на играта, разговаряш с обитателите му и събираш предмети, които ще ти бъдат от полза по-късно. Самият инвентар се помещава в „Sneak“ — компютърен терминал, „вграден“ в ръката ти, който служи също за комуникация, за източник на информация и за настройка на опциите в играта. Въобще това устройство върши всичко с едно малко изключение — с него не можеш да се записваш. Не знам дали този факт



И така, OMIKRON е забавна игра в истинския смисъл на думата. Въпреки че не е нито перфектно приключение, нито суперекшън, тя е доста интересен микс от тези два жанра. И ви обещавам, че няма да станете от компютрите си, докато не я изиграете докрай.

Indiana Jones and the Infernal Machine

P200, 32M, 85M HDD

Издател SEGA
Производител SILICON DREAMS



Историята на екшън-приключенията в трето лице е от тези, които правят разголед всеки, който се опита да определи коректната им хронология. Пример: *Indiana Jones and the Infernal Machine* очевидно краде идеи за геймплея си от суперпопулярната поредица *Tombs Raider*, появила се за пръв път в средата на деветдесетте. Но, момент! А приключенията на Лара не ви ли напомнят на тези на Харисън Форд във филмите за Индиана Джоунс?

Ръководството предлага кратка интродукция към приключението, в което ще трябва да се впуснеш. Годината е 1947, Втората световна война е свършила и нацизмът е сразен. На тяхно място застават руснаците, които „спускат“ желязната завеса и се приготвят да започнат 50-годишната студена война. Тяхната цел е да съберат частите на машина, която да ги пренесе във времето и пространството. Твоята — да намериш тези останки пръв и да ги ... изложиш в музей (не забравяй, че Инди е учен преди всичко!)

Няма да ви изненадам, ако ви кажа, че тази игра е почти нищо повече от *Tombs Raider*-клонинг. Пъзелите се решават по добре познатата формула на местене на блокове, премерени скокове, намиране на ключове и убиване на босове. Похвално е, че някои от тях са доста мащабни и е голямо удоволствие да бъдат решени.

Разликата с другите представители на жанра идва преди всичко

от факта, че главният герой е не кой да е, а Индиана Джоунс. Отново ще имате възможността да си поиграете с камшика му, който върши повече работа като уред за придвижване и дърпане на ръчки, отколкото като оръжие. А като стана въпрос за оръжия, трябва да ви се похваля, че арсеналът на Инди е впечатляващ. Той обаче се потъква доста бавно с напредването в играта. Самите оръжия са подбрани подходящо според ерата, в която се развива действието. Т.е. няма да можете да рейлнете някой руснак, а ще трябва да го напълните с куршуми, както си му е редът.



За да не се превърне тази игра в класика, се „грият“ няколко дразнещи проблема. Първият е често появяващият се клипинг ефект, при който част от анатомията на Инди „влиза“ в съседната стена. Второ, не извистено защо, не можеш да скачаш от блок на блок по диагонал. И да не забравяме не дотам адекватния контрол на героя ти и недоизпипаната анимация между движенията му. Поостаряла е и графичната машина на играта. Текстурите не са много ясни, а персонажите — сбиршуляк от полигони, което най-много си личи на ставите и ръцете.

Разбира се, не трябва да се забравя, че главният герой в тази игра е Инди. Така че помъчете се да свикнете с недостатъците на техническата реализация на заглавието и се впуснете заедно със своя любимец в невероятните приключения, подготвени от Лукас!



бъде предшествано от мултиплейно демо, което ще бъде достъпно през февруари. Игралците ще имат възможност да изберат едно от девет същества (пълният им набор ще бъде 22) и ще могат с него да играят срещу още до 31 души. Във виртуалния свят на The Gathering те ще могат да тренират героя си в различни дейности, включващи магии, бягане и водене на бой.

След официалното излизане на играта обученият от вас герой ще може да бъде „имплантиран“ в нейния свят. The Gathering ще може да се свързва и с популярни „чат“ програми като ICQ и AOL Instant Messenger.

Борба за „Матрицата“

Доста слухове напоследък говорят, че няколко топ-разработчици се борят за възможността да превърнат тоталния sci-fi хит от 1999 „Матрицата“ в компютърна игра. Shiny Entertainment (Messiah), Bungie (Myth I & II) и Hide Kojima (Metal Gear Solid) са само част от имената, споменавани под сурдинка.

Номинации за Разработчик на годината

Асоциацията на софтуерната и информационна индустрия обяви номинациите 2000 Codies. В екшън, аркадна, приключенската и RPG категория номинирани са: Asheron's Call (Microsoft), Half-Life, Homeworld, King's Quest, Mask of Eternity (всички на Sierra) и Star Wars: Pit Droids (Lucas Learning).

Най-добрите дебюти са: Opposing Force, Pharaoh (Sierra), Homeworld, Mad Gab (Perpetual Motion Enterprises) и Mob Rule (Simon & Schuster Interactive).

Най-добри продукти: Age of Empires II, Flight Simulator 2000 (Microsoft), Half-Life, Homeworld, Pharaoh, QX3 Computer Microscope (Mattel Media / Intel) и Star Wars: Pit Droids (Lucas Learning).

Най-добрите спортни заглавия: Deer Avenger (S&SI), Links LS 2000 (Microsoft) и NASCAR Legends (Papyrus Design Group).

Наградите ще бъдат раздадени на 13 март 2000 година.

ИЗДАТЕЛ: SIERRA STUDIOS

Минимална конфигурация:

Pentium 166 MHz

32 MB RAM

140 MB свободно дисково пространство



С ръка на сърцето ви казвам, че Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned е най-великото приключение, което е било инсталирано някога на доста патилия ми хард диск! В началото бях скептик, че Jape Jensen ще постигне отново успехи, преминавайки в 3D пространството. Опитите напоследък да се създадат тримерни куестове раждаха красиво изглеждащи игри, които обаче страдаха от липсата на приключенска атмосфера, позната ни от класиките в жанра. Но да ви

ви членове страдат от рядък вид анемия. Той е притеснен за новородения си син и предполага, че и него го очаква същата съдба. Гейбриъл и Грейс получават задачата да опазят детето. Късно през нощта, седейки на поста си, Гейбриъл вижда тъмна фигура да се промъква към детето. Започва щуро преследване, което се прехвърля дори и на движещ се влак. Докато Гейбриъл претърсва купетата, получава силен удар по главата и изпада в безсъзнание. Няколко часа по-късно твоят герой

blood of the GABRIEL blood of the



успокоя – точно един час, прекаран в света на GK3, е достатъчен да убеди в противното и най-големия скептик!

Малко история

Прологът към играта е реализиран като книжка-комикс, включена в пакета на GK3. От нея става ясно, че Гейбриъл и Грейс са поканени на светско парти, организирано от лорд Джеймс Спюърт. Тази покана не е самоцелна. Лордът се оплаква на Гейбриъл, че семейството му е посещавано от вампири и поради това почти всички него-



слиза на малка гара в южна Франция и оттам започва щурото ти приключение.

Техническо изпълнение

Най-добрият начин да ви опиша



графиката в GK3, е да я сравня с нещо познато. Мнението ми звучи така: GK3 изглежда като смесица между Pandora Directive и Half Life (между другото, не се бъркам). От една страна, в играта е използвана 3D машина, която е подходяща за изследване на заобикалящия те свят, а, от друга, същата машина е използвана

и за „филмираните“ моменти. Резултатът е невероятен и позволява крайният продукт да се събере на 3 (да, три) диска, а не на 6 или 8, както се случва при куестовите с FMV-та. И не само това – в цялата игра ще ви се наложи да смените диск точно два пъти!

Интерфейсът на GK3 използва камерна техника, което в началото изглежда странно, но след това става незаменно, веднъж само да се свикне с този нов подход. Идеята е проста – Гейбриъл или Грейс седят неподвижни, а ти местих камерата насам-натам, задържайки левия бутон на мишката и движейки я в желаната посока. Ако имаш нужда от разглеждане на някой предмет, просто кликаш върху него и героят (героинята) ти ще се придвижи до него и ще изпълни действието, което си му задал. По-нагоре казах „Гейбриъл или Грейс“. Да, GK3 прилича донякъде на Beast Within и ти играеш ту с Гейбриъл, ту с Грейс. Страхотно, а!

Играта се разпростира хроноло-

ПРОИЗВОДИТЕЛ: JANE JENSEN

Препоръчителна конфигурация:
Pentium III 233 MHz
64 MB RAM
400 MB свободно дисково пространство



Изследвай, разгадай тези три неща...

В GK3 има няколко брилянтни загадки и повечето от тях са чисто практични. Е, в края на играта има и няколко, които са доста стандартни, като тези в екшън-приключенските заглавия. Според мен те са избрани, за да се създаде известно чувство на напрежение и стрес, но аз все така съм почитател на игрите за мислене,

the sacred KNIGHT 3 the damned

гично върху няколко дни, разделени на „времеви блокове“. Един такъв блок представлява, да речем, „Ден първи, от 10 до 24 часа“.

През този интервал от време героят ти трябва да свърши някаква определена работа и когато е готов, се преминава към следващия блок. За любителите на точковата система ще кажа, че в GK3 максималният им брой е 965.

Играта може да се превърти и за доста по-малко, ако пропускаш по пътя си по-незначителни предмети, разговори и т. н. Мога да похваля GK3 и за още едно нещо – в нея няма пътища без изход, преминеш ли даден „времеви блок“, това значи, че няма да ти се наложи да се зареждаш от по-стара игра, за да го изиграеш пак. Минал си напред, значи всичко си изпълнил като момченце.

Добра работа са свършили и тестърите на играта. Аз не забелязах никакви зависвания или бъгове.

та не им се зарадвах много-много.

В градчето Рене ле Шатьо (или както там се произнася, по дяволите!) и в околностите му има десетки места за изследване. За щастие от момента, в който Грейс и Гейбриъл започнат да се придвижват с мо-



тотранспорт, ще можеш да използваш хинт-бутона, който ще ти подсказва на кои места от пътната карта трябва да се отбиеш, за да завършиш „времеви блок“. Подобно на The Last Express и в GK3 има места, където събитията се случват независимо от това какво правиш и ако отидеш там, ще разбереш неща, за които ще получиш точки.



вете, които ти дава Грейс. Без тях, общо взето, не може.

Малко приказки за край

Обобщавайки приказките, с които ви напълних главите досега, заявявам, че GK3 е най-добрият продукт, с който могат да се сдобият геймърите в момента. Историята е върхът и е отнела сигурно доста време на Jane Jensen да се рови в историческите книги. И още толкова време ще ви отнеме и на вас, докато разкривате загадките в GK3.





MEDAL OF HONOR

Не много отдавна DreamWorks помогнаха Втората световна война да оживее на големия екран по начин, невидян досега. „Спасяването на редник Райли“ шокира с графичното представяне на ужасите на войната.

DreamWorks Interactive пренасят Playstation феновете в същото време – лятото на 1944 г. Ти играеш ролята на Джими Петерсън, пилот герой, който попада в новосформираната организация OSS – предшественик на познатото ни ЦРУ. Целта ти е да преминеш през доста различни и интересни мисии, започвайки с прониквания в бази и кражби на секретна информация до представянето ти като германски офицер на борда на товарен кораб,

от който трябва да откънеш прототип на немска подводница. И всичко това е реализирано в една добре „сглобена“ игра, в която недостатъците са пренебрежими.

Започвам хвалебствията с настрояването, лъхащо от Medal of Honor. Започвайки с интро, сглобено главно от черно-бели архивни кадри и продължавайки с обобщения от новинарски тип след всяка мисия, играта доставя наистина автентична атмосфера. Главното меню представява тримерна стая, изглеждаща като щаб-квартира от 40-те. Всички зареждащи екрани са взимствани от тогавашни агитплакати, показващи войници, смело изправили се срещу добре защитени огнени гнезда.

Отлично се представя и озвучаването на играта. Ефектите, от една страна, са доста реалистични. Враговете ти крещат на немски и развален английски, казвайки ти да се предадеш или да бъде задействана алармата. В мисиите, в които действаш под прикритие, тези, които те разпознават, започват да крещат името ти, докато се приготвят за стрелба. Музиката също е

направена отлично. Майкъл Гиачино, човекът зад чудесния саундтрак на Lost World, демонстрира отново умения, създавайки страхотно оркестрално звучене, пасващо идеално на играта и на периода от време, в който се развива действието. За зла участ музиката не е записана в CD-Audio формат и не може да бъде прослушвана на нормална аудиоуредба.

Похвала заслужава изкуственият интелект на противниците ти, на които им идва на акъла да се прокрадват и да стрелят зад ъглите и дори да ти хвърлят обратно гранатите, с които ги обсипваш. Разбира се, често им се случва да сгупят – да метнат експлозив в краката на другарите си или да стрелят с базука в стената, зад която се крият.

За теб от вас, на които им се

струва, че враговете в сингъл плейъра са прекалено предвидими, е предназначен split-screen режимът. Избирате си арсенал, скин и ниво и започвате здрава тупаница. Графиката не е променена в този режим, като единственият проблем е, че по-далечните обекти се „обвиват“ в мъгла, което затруднява използването на снайпер например.

И така, заключението ми е, че Medal of Honor е една от най-доизкусурените игри за Playstation, създавани някога. И ако не мразите до дъното на душата си шутърите от първо лице, тичайте да си я купите!



НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ

Virtua Cop 2 за Dreamcast

Слухове в Интернет говорят, че Sega ще конвертира Virtua Cop 2 за Dreamcast. Играта ще бъде римейк на аркадия хит, следвайки появата му за Saturn. Без съмнение почитателите на House of the Dead 2 ще са доволни от излизането на още едно заг-

лавие за лъчевите им пистолети. Очаквайте Virtua Cop 2 за Dreamcast през март, 2000 година.

RayCrisis за Playstation

Аркадната пуцалка RayCrisis ще бъде портвана за Playstation, съобщиха наскоро от Taito. Заглавието, което е планирано да излезе на

пазара през февруари, ще включва пет арени – градска, водна, пустинна, нощен град и „небесна“.

The King of Fighters'99 – за конзоли

The King of Fighters'99 – Millennium Battle ще излезе във вариант за Dreamcast и Playstation, съобщиха от SNK.

Първа на пангара ще се появи конверсията за Dreamcast – през март, а тази за Playstation – към края на пролетта. В първата версия ще видим нов начален филм, двумерни герои, тримерни пейзажи и нови нива.

Shenmue излезе!

Дългоочакваната игра за

Следвайки вълната от нови конзолни футболни заглавия, пристигна и новото допълнение на серията ISS на Konami. ISS PRO EVOLUTION е от тези игри, за която футболните фенове говорят още от момента, в който беше съобщено за разработването ѝ.

За тези, които не са добре запознати с пазара на футболни игри, ще кажа, че между феновете на FIFA и ISS се е създала, така да се каже, трайна „железна завеса“. Ще си позволя едно художествено срав-

ват точните имена на играчи и отбори.

Поглеждайки за пръв път основното меню, разбрах, че молбите на феновете на ISS са чути! ISS PRO EVOLUTION включва

тия набор характеристики, които формират егото му.

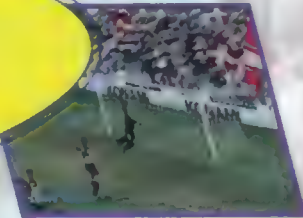
Навлизайки в самата игра, впечатление правят красивите стадиони, въпреки че все още плоската тълпа отново развява

промени касаят най-вече реализма на контрола върху топката, подаванията и триковете. Вратарите вече не са толкова пасивни, а са придобили способността да излизат напред, за да пресрещнат самостоятелните атаки на противника

Друго забележително подобрение е големият избор от тактики, започващи от класическата защита и стигащи до атаки по крилата и зонална преса. Евала и на Alto на компютърно-контролираните играчи – при атакуваща тактика за-



ISS PRO EVOLUTION



нение – серията FIFA може да се сравни с Манчестър Юнайтед по своята огромна популярност и качествен геймплей. ISS е по-скоро като Челси – технически брилянтна и предлагаща на феновете ефектен футбол, но невини постигаща резултатите, които заслужава. Личното ми мнение е, че ISS е по-добрият избор от двете поради по-изчистената игра и по-добрия изкуствен интелект на футболистите, въпреки че Konami така и не се пребориха за официален лиценз, който да им разреши да използ-



пълнен сезонен режим с отборен мениджмънт и напълно функционираща трансферна система. Ако е по силите ти, можеш да купиш който си поискаш играч от клубен или национален отбор и дори да му дадеш номер, под който да играе. Изборът на футболист за трансфер се улеснява и от бого-

флаговете на любимците си. По-добрен е мащабът на камерата, което спомага по-акуратно да се отиграват далечните центрирания. По принцип контролът над играчите заслужаваше уважение и похвала още в предишния ISS, но в Pro Evolution той е действително страхотен! Направените

щитниците ще се изтеглят напред, а нападателите ще притичват покрай противниковите футболисти, за да се открият за по-добър пас.

Останалата част на играта си остава почти непроменена, а и според мен просто няма какво още да се доизкусурява. За пореден път Konami са създали игра, която ще остане дълго в сърцата на Playstation маниаците и е с потенциал да пребори преките си конкуренти FIFA 2000, UEFA STRIKER и THIS IS FOOTBALL. Пожелавам им успех!

НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ

Dreamcast – Shenmue най-накрая излезе в Япония. Според специалисти това е заглавието, заради което конзолните маниаци ще си купят Dreamcast, вместо да чакат появата на Playstation 2.

Данък върху игрите в Англия

BBC-News съобщава, че

някои членове на Лейбъристка партия искат да прокарат в парламента закон за облагане на видеоигрите с 50% данък.

Тони Блейър заявил, че желае 50% от всички англичани на възраст между 18 и 30 години да получат по-високо образование до 2007 година и точно видеоиндуст-

рията била потенциален източник на нужните средства.

Майкъл Джексън в игра за Dreamcast?!

Попзвездата Майкъл Джексън ще „участва“ в очакваната игра за Dreamcast – Space Channel 5.

Той ще бъде похитен от зли извънземни, а цялата цел

е да го освободиш. Това не е първото появяване на Джексън във видеоигра.

Той имаше цяло заглавие – Moonwalker, посветено на него, още от времето на Megadrive.

Надяваме се, че Space Channel 5 ще бъде по-добро попадение.

TUROK: RAGE WARS



пей и красива графика. Но времето лети, а Acclaim не спят – вече можем да пробваме и мултиплеер-базирания TUROK: RAGE WARS. Но дали това заглавие е на нивото, на което бяха предишните две?

В неподобяващия UNREAL TOURNAMENT шутър има три стила на игра. Ако си падаш по стрелбата

по ботове, за теб е псевдосингъл плейърът, в който трябва да се справяш с все „по-умни“ ботове. Вторият режим е подобен на първия, но в него играете двама души, отново срещу контролирани от конзолата противници. И накрая, но не на последно място, е истинският мултиплеер, в който можеш да играеш с до трима твои приятели на split-screen.

Всички режими на играта включват следните елементи: Bloodlust – печели този, който е „съторил“ най-много убийства; Frog Tag – трябва да се убие определен за това иг-

рач, който не може да използва оръжия; Team Bloodlust – подобен на Bloodlust, но се играе отборно; Capture the Flag – мисля, че няма нужда да ви обяснявам какво се прави в този случай :-).

За да бъде преживяването истинско, TUROK: RAGE WARS трябва да се пусне с Memory Expansion Pack. С негова помощ играта върви във висока разделителна способност, като в противен случай тя изглежда като една голяма цветна мозаика.

TUROK и TUROK 2 гъделичкаха окото с невероятна зеленина и древни руини. Не може да се каже същото за RAGE WARS, където цветовете не са така пъстри, а терените са опростени, с по няколко сандъка, разхвърляни тук-там. Друг проблем с играта е фактът, че нивото са много малки. Те обикновено представляват две стаи, свързани помежду си със серия от коридори или стълби.

Анимацията на персонажите в играта е лоша и те кара да се чувстваш преследван не от въоръжен до зъби противник, а от герой на анимационен филм. Разнообразието от

противници също е ограничено и по пътя си няма да се натъкнеш на кой знае какви изненади.

Неодобрение получава от мен и изкуственият интелект на ботите. Действията им са предсказуеми и доста линейни. Научиш ли веднъж местата на пауъръпите и оръжията в нивото, спокойно можеш да се шляеш напред-назад и да отстрелваш гадовете.

Действително RAGE WARS има доста кусури, които излизат на преден план поради факта, че предишните две заглавия бяха на гребена на вълната. Това не значи обаче, че това заглавие трябва да бъде подминато, имайки предвид добрия арсенал от оръжия и доста плавно вървящия мултиплеер, дори за четирима души.



НОВИНИ

CG играема за Playstation 2

Ръководителите програма за създаване на компютърни графични модели за Playstation 2 с име Pixel Image. Тя ще позволи да се създават тримерни герои – тинята форма, лице и обект и след това да се записват реални анимирани движе-

НОВИНИ

ния. Всички това може да се съхранява или да се размени с ваши приятели. Програмата ще се разпространява и в богат набор платови модели.

Epic разработва за Playstation 2

PC-разработчикът Epic Games конвертира 3D-машина-

НОВИНИ

та на Unreal Tournament за Playstation 2.

За по-необразованите – UT, който е една от най-добрите игри за 1999-та, е типичен first-person шутър, в който враговете са с доста „зависащо“ AI. Epic най-вероятно няма да конвертира и самия UT, тъй като гравеата на това заглавие са държат от GT Interactive.

НОВИНИ

GT2 не може да бъде превърната

Таймери наскоро алармираха, че не е възможно да се превърти играта Gran Turismo 2. В отговор на оповестенията, Sony Computer Entertainment Inc. заяви, че „грешките не могат да минат повече от 98.6% от играта поради производствени проблеми“.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

За всички кодове, Лара трябва да гледа на север (North). За да проверите дали гледа в правилната посока, погледнете си компаса. Ако той е прозрачен, значи всичко е наред:

КОДОВЕ ЗА PC:

Следващо ниво:

Отидете на „Load Game“ задържете клавишите H + E + L + P, след това ги отпуснете.

Всички предмети:

Отиди на малката аптечка (small medipak) задържете и отпуснете G + U + N + S.

Всички оръжия:

Направи кода за всички предмети, излез и влез в менюта с инвентара, отиди при голямата аптечка, задържи и отпусни: W + E + A + P + O + N + S.

КОДОВЕ ЗА PLAYSTATION

Следващо ниво:

Отидете на „Load Game“ дръжте бутоните L1, L2, R1, R2, горе и натисни триъгълник, след това ги отпуснете.

Всички предмети:

Отиди на малката аптечка (small medipak), задържете L1, L2, R1, R2, Долу и натиснете триъгълник.

Всички оръжия:

Направи кода за всички предмети, излез и влез в менюта с инвентара, отиди при голямата аптечка и задържете L1, L2, R1, R2, Горе и натиснете триъгълник.

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

По време на игра натиснете Shift + ~, след това въведи един от следните

кодове:

biggerpockets	Муниции
casual	Без дрехи
doubleshot	По-бърза стрелба
hotstuff	По-умен компютър
iamleet	Печелиш мисията
johnwoo	Бавно движение
justin	Компютърът не се предава
nc17	Повече кръв
noshades	Нощта става ден
robies	Когато стреляш, плъховете стават на зайци
swatlord	Безсмъртие

UNREAL TOURNAMENT

Натисни ~ и въведи един от следните кодове: (те работят само в единична игра):

god	Безсмъртие
fly	Летене
ghost	Преминаване през стените
walk	Нормално ходене
allammo	Муниции
behindview1	Поглед от трето лице
behindview0	Поглед от първо лице
playersonly	Спиране на времето
summon XX	Взимане на предмет XX. Замести XX с един от следните предмети: asmd, automag, cannon, chainsaw, eightball, enforcer, flakcannon, minigun2, nali, pulsegun, quad shot, razorjack, riflecannon, shockrifle, sniperrifle, stinger, warheadlauncher

WCW MAYHEM

Playstation/N64

Въведи следното като PPV пароли:

PLYHDNGYS	Всички скрити борци
DPLGNGRS	същите борци в „Vs“.
MKSPRCWS	Баш борци.
CHT4DBST	Нагоре в ранглистата. Натисни Дясно в „Quest for the Best“, за да се изкачиш нагоре.
CBCKRMS	Отключва всички скрити стай
PLYNTRCLSC	Стария TNT Nitro телих
MSKDLTRY	Маскиран Rey Mysterio.
NGGDYNLN	Сменя Kidman с дебелак
PRNTMMNTM	
PRNTSTMN	

WCW Starrcode PPV:

Въведи PPV парола @KcXKF=W?~pF.

Halloween Havoc PPV:

Въведи PPV парола td~pKRmZ~<yl.

Thursday Thunder PPV:

Въведи PLYHDNGYS на най-горния ред на PPV. След това натисни X и въведи MSKDLTRY на средния ред.

Бонус борци:

Спечели „Quest for the Best“ за да стигнеш до следните борци:

Sonny Onoo	Спечели с някой борец на Easy
Bobby Eaton	Спечели с „cruiserweight“ на Easy
Bobby Blaze	Спечели с „non-cruiserweight“ на Easy

Lash LeRoux	Спечели с „cruiserweight“ на Medium
Bam Bam Bigelow	Спечели с „non-cruiserweight“ на Medium
Barry Windham	Спечели с „non-cruiserweight“ на Medium
Jimmy Hart	Спечели с някой борец на Hard
Rick Steiner	Спечели с някой борец на Hard
Scott Hall	Спечели с някой борец на Hard
Wolfpac Sting	Спечели с някой борец на Hard
Eric Bischoff	Спечели с „non-cruiserweight“ на Hard
„Mean“ Gene Okerlund	Спечели с „non-cruiserweight“ на Hard
Ric Flair	Спечели с „non-cruiserweight“ на Hard
Arn Anderson	Спечели с „cruiserweight“ на Hard
Doug Dellinger	Спечели с „cruiserweight“ на Hard
Chris Jericho	Бори се на всички 13 телиха.

TEST DRIVE 6

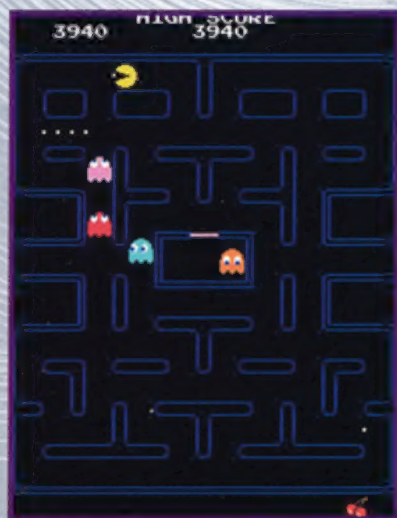
Playstation

Въведи следното като твое име:

DFGY	Всички коли
ERDRTH	Всички писти
CVCVBM	Всички бързи писти
QTFHYF	Всички къси писти
OPIOP	Всички състезатели
FFOEMIT	Маха checkpoint-ите
AKJGQ	\$6,000,000
RFGR	Спри бомбандирана

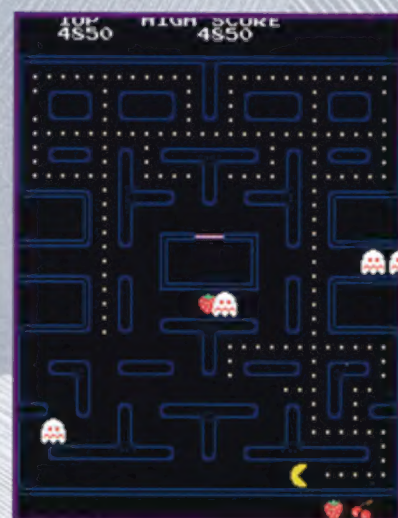
ИСТОРИЯ НА ИГРИТЕ:

РАСТМАН

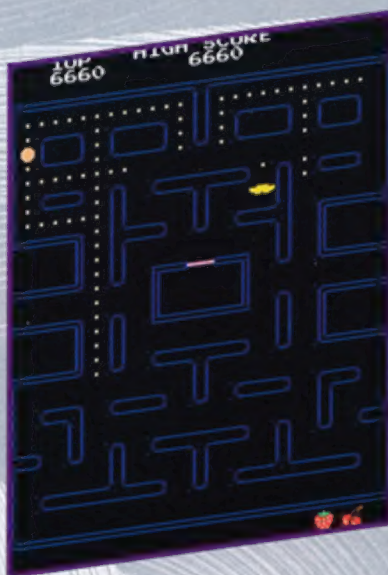


твои врагове, ще се групират, ще те атакуват и след това ще се разпръснат. Освен това всяко от тях притежава и собствено AI.

На петимата разработчици от екипа на Hideyuki Mochizuki им отнело година и половина, за да завършат играта. Но това не било напразно – Растман се превръща в най-добре продаваната аркадна игра на всички времена, а Растман бесспорно е най-известният герой от видеоигрите. Покрай играта са пуснати на пазара и редица други продукти – комикси, кутии и други. Това било и първото заглавие, в



Образът на главния герой в играта Растман се родил буквално по време на обяд през далечната 1980 година. Дизайнерът Тору Ивандани бил много гладен и си поръчал голяма пица. Резнал си едно парче и... хоп! На бял свят се появил Растман. Името му идва от японската дума „лаку-лаку“, което значи „ям“. Играта била наречена Puckman в Япония, но поради съображения, че със замяна на буква от думата се получава вулгарен английски израз, името ѝ било сменено на Растман. За да има тръпка, в Растман бил заложен примитивен изкуствен интелект. Духчетата, които са



което главният герой има „лице“ и това променило изцяло концепцията на видеоигрите. И най-важното – Растман била еднакво популярна както сред мъжете, така и сред жените. Принайте, второто е голямо постижение!

Оригиналът бил последван веднага от всякакви клоунини, някои сполучливи, други – пълна отврат. Един от последните е включен в сборката Аркадни класики на Microsoft. Но ние винаги ще си го спомняме със сълзи на очи такъв, какъвто го играехме на зелено-черните Правеци, или още по-отдавна – на големите машини в клубовете!

0746/26360 – Продавам изгодни МК4 за РС.

МАЛКИ ОБЯВИ

В тази рубрика се публикуват безплатни обяви до 7 думи, попълнени върху оригинален талон, изрязан от сп. „Игромания“ (виж на стр. 14).

Обяви над 7 думи се заплащат по тарифа 0,05 лева на символ (знак).

Плащането става в брой на адреса на редакцията – София, бул. „Ил. Иван Иванов“ 70, вх. Б, или с пощенски запис по банкова сметка на Мултимедиа ООД – б. код: 200 84 232; б. сметка: 101 0178 115, ТБ ОББ – клон „Доверие“, София.

ТАЛОН ЗА МАЛКА ОБЯВА

Име:

Адрес:

Текст:

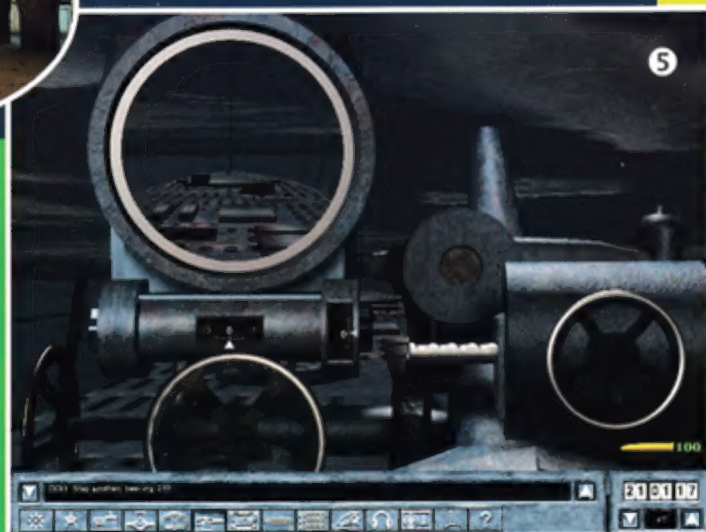
Безплатна (до 7 думи) ☐ Платена (над 7 думи) ☐

Обява над 7 думи се заплаща по тарифа 0,05 лв. за символ (знак) и към настоящия талон следва да се приложи копие от документ за плащане (от пощенски запис).





ПОСЛЕД В БЪДЕЩЕТО



- 1 Big Bang (Project 2) – Космическа пушалка от сорта на Freespace 2
- 2 Deus Ex (Eidos) – RPG, използваш бой от първо лице
- 3 Gekido Urban Assassins (Sony Interactive Studios) – Тримерна тупаница със скролиране
- 4 Michelin Rally Masters (Infogrames) – Рали в класическия смисъл на думата!
- 5 Silent Hunter II (SSI) – Симулатор на подводнишки от Втората Световна война
- 6 Thrasher: Skate and Destroy (Take 2 Games) – Игра за скейтъри, предизвикваща на двубой Tony Hawk's Skateboarding

Главен редактор ГЕОРГИ ГЕОРГИЕВ Редакция ПЕТКО ДИЛЧЕВ, НИНА СТОЯНОВА Дизайн и предпечатна подготовка МАРГАРИТА ТРИФОНОВА Художник ВИОЛЕТА ВЕЛИЗАРОВА

ИГРОМАНИЯ

София, бул. „Инж. Иван Иванов“ № 70, вх. В, тел. 02/ 32 20 04,

ИЗДАВА „МУЛТИМЕДИА“ ООД

ISSN 1311-090X

от www.gamesdomain.com с любезното разрешение на господин Ричард Грийнхил.

Адрес на редакцията:

E-mail: gamemania@multimedia.bg

В списанието са използвани материали

ЦЕНИ ЗА РЕКЛАМА

1 корица	5 лв. /кв. см
До главата	10 лв. /кв. см
16-а стр.	3 лв. /кв. см
Вътр. стр.	2 лв. /кв. см

ОТСТЪПКИ:

от 200+500 лв.	2%
от 500+1000 лв.	5%
над 1000 лв.	10%

Цените са без ДДС.



PC CD-ROM
WIN® 95/98/2000

SWAT 3

CLOSE QUARTERS BATTLE

ISSN 1311-090X